

GNSP-EF-FRA/SFRA

# DRAGON BALL Z



## LA Légende SAIEN

MODE D'EMPLOI

**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**BAN  
DAI**



ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO<sup>®</sup>, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO<sup>®</sup>-SYSTEME, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



CE SCAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO<sup>®</sup>, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM<sup>™</sup>, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIT ZEGEL WAARBORGT U DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS BECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG Kwaliteitsniveau VOLDOET. LET BIJ HET KOOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



## SOMMAIRE

RESUME JEU.....	2
UTILISATION DES MANETTES.....	3
PRESENTATION DES PERSONNAGES.....	4
POUR DEMARRER LA PARTIE.....	6
LES OPTIONS.....	7
CHAMPIONNATS.....	8
COMBAT.....	9
LEGENDE.....	11
OPTION BATAILLE.....	12
ECRAN DUAL DE BATAILLE.....	14
AVANTAGES DE L'ECRAN DUAL.....	15
BOUQUET FINAL DE PRISES.....	15
FAIRE ECHEC AUX PRISES ENNEMIES.....	17
ABREGE DES FONCTIONS.....	18

## RESUME DU JEU

Voici enfin Dragon Ball 2 tant attendu. Une version magique grâce aux multiples innovations et améliorations apportées. Avec le mode Légende mettant en scène les combats des jeux de Cell contre les Pirates de l'Espace, le mode "combat" permettant de combattre en toute liberté, le mode championnat dont les cruelles batailles augmentent le pouvoir, te voilà prêt à plonger dans de nouvelles aventures. Bien sûr l'écran dual réapparaît et nous avons simplifié les commandes et développé les techniques pour ton plus grand plaisir! Allez, retrouve tes manches et découvre sans tarder les nouvelles aventures de Dragon Ball.



## UTILISATION DES MANETTES

**BOUTON L** / Déplacement rapide à gauche.

**BOUTON R** / Déplacement rapide à droite.

\*Le déplacement se poursuit tant que tu maintiens la pression.

**BOUTON X** / Voltige (Uniquement en écran dual)

**BOUTON Y** / Punch (Coup de Poing)



**BOUTON A** / Coups Spéciaux (Prises choc, boules de Feu)

**BOUTON B** / Kick (Coup de Pied)

**START** / Début de jeu, pause.

**SELECT** / Visualisation des options durant la pause.

+ Croix ▲ / Saut ◀▶ / Avance - Recul ▼ / Position accroupie

+ Croix / En cas d'essoufflement durant le combat, permet de reprendre des forces.

● Appuyer vers l'arrière pour se défendre contre adversaire au cours du combat.

Si vers la droite: ++ Garde debout .+ Garde accroupie

Si vers la gauche: +> Garde debout +. Garde accroupie.

● Pression sur Y vers l'adversaire/Projection

● Une pression simultanée sur les boutons B et Y permet d'amasser vite de l'énergie.

● Pas de position accroupie dans l'air ou dans l'eau.

## PRESENTATION DES PERSONNAGES

### SANGOHAN SUPERSAÏEN

Fils de Goku, Père dès son plus jeune âge. Il s'est entraîné avec Goku, Piccolo, Végéta. A l'issue de combats terrifiants contre des combattants redoutables, il s'est révélé supersaïen. Sa force est supérieure à celle de Goku.



### VEGETA SUPERSAÏEN

Prince Royal de la planète Végéta. Très orgueilleux, il est incapable d'accepter l'idée de quelqu'un plus fort que lui. Bien que très belliqueux, il a également des côtés très attachants. Vegeta aussi s'est révélé supersaïen.



### TRUNKS SUPERSAÏEN

Fils de Vegeta, Il possède un sens remarquable du combat. Il a une profonde aversion pour les androïdes du Dr. Guero. A l'issue d'un entraînement spartiate, il s'est révélé supersaïen.



### PICCOLO

Venant de la planète Namek qui recèle des boules de Dragon, c'est le fils de Piccolo Grand Satan. Il était l'esprit incarné du mal. Il a évolué et a subi un entraînement intensif pour développer sa force pour sauver la terre.



## CELL (PCELL)

Grâce aux rapides progrès de la biotechnologie, il est le fruit de l'assemblage de cellules de différents guerriers. Il absorbe les Androïdes et a développé en grandissant une force inimaginable.



## PETITS CELLS

Ils sont nés du dos de Cell et sont innombrables. Bien que petits, ils sont déjà le portrait craché de leur père pour leur cruauté et leur force incomparable.



## KUJILA

Leader des Pirates de l'Espace qui autrefois voulaient détruire les 4 points cardinaux de la Voie Lactée. Il a été scellé par la force des 4 gardiens mais lors de son combat avec Cell, les gardiens étant morts, il est ressuscité.



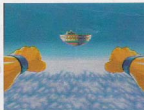
## AKI

Son visage de poupée cache une cruauté impitoyable. C'est un des plus féroces Pirates de l'Espace. Elle idolâtre Kujila.



## DEBUT DU JEU

Insérer la cassette de jeu dans la console et appuyer sur ON.  
A l'apparition de l'Ecran Titre, appuyer sur A pour voir l'écran de sélection MODE.



Choisis une option parmi les 3 modes de jeu qui apparaissent.



Sélectionner avec la croix et valider avec A.



# OPTIONS

Avant de choisir le mode de jeu, tu peux déterminer le volume sonore avec le mode Option, et entendre la musique et les effets spéciaux.

## • CHOIX DES TITRES AVEC LA CROIX DIRECTIONNELLE.

**Son** ..... Permet d'opter pour le son stéréo ou mono.  
Modifier avec la croix ◀▶

**Musique** ..... Choisir un morceau avec la croix ◀▶ et appuyer sur A pour entendre le morceau choisi.

**Bruitages** ..... Avec la croix ◀▶ choisir un morceau. En pressant le bouton A, tu entendras le son spécial ou la voix.



# CHAMPIONNATS

Utiliser les manettes I, II.  
Permet la participation de 8 joueurs.



## NIVEAUX DE JEU DES CHAMPIONNATS

1/4 de finale .....2 Normal  
Demi-finale.....3 Dur  
Finale.....4 Super

Sélectionner les joueurs de l'écran de sélection Championnat avec la croix directionnelle et valider avec le bouton A. Procéder ainsi pour le choix des 8 joueurs. Les personnages s'afficheront par la suite selon l'ordre de leur sélection. (Si tu choisis moins de 8 joueurs, presse START et les joueurs restants seront définis par l'ordinateur). Une fois les joueurs choisis, le combat s'affiche automatiquement et le jeu commence.



\*Pour le choix des joueurs, utiliser uniquement la manette I

# COMBAT

Après avoir choisi ton personnage, tu peux combattre contre un ami ou contre l'ordinateur.



## OPTION COMBAT

Sélectionne avec la croix directionnelle et valide avec A.

**"1P contre 2P"** .....(Mode versus). Combats contre le personnage de ton ami.  
(Utilise les manettes I et II)

**"1P contre ORD"** .....(1 joueur contre l'ordinateur). Combats contre le personnage de l'ordinateur  
(Utiliser la manette I uniquement).

**"MODE DEMONSTRATION"** .... Quelque soit la fonction de l'Ordinateur, c'est un mode qui permet un combat en automatique. Utiliser les commandes I et II pour le choix des paramètres.

## CHOIX DES PERSONNAGES

Après avoir opté pour le mode combat, choisis le personnage qui va combattre pour toi. Sélectionne avec la croix de la commande I le personnage 1P, puis valide avec le bouton A.



Puis choisis ton adversaire. Dans le cas d'un combat contre l'ordinateur, celui-ci est choisi au hasard.

Dans le cas d'un combat à 2 joueurs (2P) utiliser la commande II.



## DEFINIR LES HANDICAPS ET LES CONDITIONS DE COMBAT

Quand l'écran de définition des scènes de combat s'affiche, sélectionner les titres avec la croix directionnelle ▲▼.



### HANDICAPS:

**VIE** .....Le nombre de vies peut être modifié. Tu en augmente le nombre en appuyant sur ► de la croix, et tu en abaisse le nombre avec ◀ (De 400 à 10).

**FORCE D'ATTAQUE** .....La Force d'attaque peut passer de "normale" à "elevation". Modifier avec la croix ◀►.

### PARAMETRES:

**NIVEAU DE JEU** .....Le degré de difficulté varie de 1 à 4. Modifier avec la croix ◀►.

**SCENE** .....Il est possible de déterminer le lieu du match. Se modifie avec la croix ◀►.

**MUSIQUE** .....Tu peux également choisir la musique que tu souhaites pendant le jeu. Modifier avec la croix.

Appuies sur A pour commencer la bataille.

Une fois passé les écrans de démonstration, le jeu commence.



## MODE LEGENDE

Dans ce mode, c'est un jeu d'action plein de suspens qui dépend entièrement de tes choix. Selon le personnage choisi, l'histoire varie et progresse entrecoupée de batailles cruelles. Basée sur l'histoire de Dragon Ball, englobant les "Jeux de Cell et la Légende des pirates de l'Espace, elle se compose de 4 parties pour ton plus grand bonheur.

Sélectionner avec la croix directionnelle ▲▼ le mode légende et appuyer sur A pour commencer le jeu. Un message s'affiche.



Appuyer sur le bouton A pour passer à l'écran de selection des personnages. Choisis ton personnage avec la croix et valide avec A.



Passer ensuite à l'écran de selection de niveau de jeu (Degré de difficulté). Avec la croix choisis un niveau de 1 à 4 et valide avec le bouton A.



L'histoire varie en fonction des techniques choisies ou des victoires.

Cependant que tu perdes ou que tu gagnes, l'histoire progresse. Si tu ne perds pas, tu pourrais voir apparaître des personnages inédits. Mais si tu veux voir la véritable fin....

\*Les fonctions de bataille sont les mêmes que celles du mode combat.



**TERMINE LE JEU AVEC LES 4  
PERSONNAGES. TU POURRAIS AVOIR  
UNE BONNE SURPRISE!!!**



## OPTION BATAILLE

Pour faire une pause, appuyer sur START. En appuyant ensuite sur SELECT, tu fais apparaître l'écran d'option de bataille (en réappuyant à nouveau, tu reviens à l'endroit d'origine).



Choisis un titre avec la croix ▲▼. Avec la croix ◀▶, l'affichage varie.

**COMMANDES** ..... Normale: fonction normale des commandes Auto  
 S Auto (Semi auto): Cette fonction te permet en appuyant uniquement sur le bouton A d'obtenir la prise adaptée à la situation.  
 \*Permet l'enregistrement des commandes privilégiées du joueur.

**DIRECTION** ..... Permet de définir le sens des coups spéciaux. Que tu sélectionnes la gauche ou la droite, tu peux utiliser la même commande indépendamment de la position de l'ennemi. (Les projections changent aussi).

**COMMANDE AIDE** ..... Fait apparaître l'écran d'aide qui te permet de visualiser les commandes de chaque personnage. Choisis les personnages avec la croix ◀▶

### ENREGISTREMENT DES DIRECTIONS DES COMMANDES

- **NOM DU PERSONNAGE**/Choisir un personnage avec la croix ◀▶
- **COMMANDE**/Les commandes des prises se mettent en gras.
- **LISTE DES PRISES**/Sélectionner avec la croix ▲▼, et la commande de la prise s'affiche en haut.

**Chiffre blanc:** Prises Spéciales - **Chiffre bleu:** Super Prises

**Chiffre rouge:** Méga prises.

**INFORMATION** ..... Sélectionne la prise et en appuyant sur A, tu peux t'exercer.  
 \*Appuyer sur START pour démarrer.  
 Tant que tu n'as pas effectué la prise correctement, le personnage reste immobile.

**MODE SON** ..... Possibilité d'avoir un son stéréo ou mono.

**RADAR** ..... Choisir OUI ou NON pour avoir le radar dans partie supérieure de l'écran.

## ÉCRAN DUAL

Revoici l'écran dual. C'est un système inédit qui permet de réunir sur un même écran partagé en 2 des personnages placés dans des lieux très distants (la distance maximale étant de 6 écrans latéraux x 2 écrans verticaux).



**VIE (NIVEAU)** Tu as perdu quand le niveau atteint 0

**FORCE/Force** nécessaire pour faire une prise

**RADAR/Position** actuelle du personnage.



2P  
ORD

Ton personnage

Personnage ennemi

Super prise.



## AVANTAGES DE L'ECRAN DUAL

- Visualisation de la force (POWER) rendue possible même en cas d'éloignement.
- Quand l'adversaire se rapproche et que par une avance rapide, il tente de réduire la distance, casse son rythme.
- La ligne de partage se déroule de haut en bas, de gauche à droite et peut également faire un tour complet. Cette mobilité permet d'atteindre des effets garantis.
- Quand tu es attaqué tu peux te mettre en garde, disparaître, ou rispoter.
- De même combats sur ton terrain de prédilection air ou terre.



## LE BOUQUET FINAL

Pour utiliser les prises (méga prises), il faut de l'énergie. Les balles de feu n'en consomment pas.



## ■ PRISES SANS LIMITE DE PORTEE

Les méga prise n'ont pas de limite de portée. Toutefois plus la distance est grande, mieux elles permettent de se protéger de l'ennemi.



## ■ PRISES EFFECTUES AVEC DEFICIENCE D'ENERGIE

Il est possible d'infliger des prises consommatrice d'énergie même sans énergie. Toutefois l'énergie consommée pour infliger la prise ne permet pas de combattre tant que tu n'as pas restauré ton énergie. Attention à ne pas être démuni dans les attaques ou dans ta défense.

Prise Kamehameha avec énergie déficiente



Personnage chancelant. Avec la croix et une pression continue sur les bouton rends-lui vite la vie.



## FAIRE ECHEC AUX PRISES ENNEMIES

Les méga prises ont un très fort pouvoir destructeur. Si tu peux les éviter, cela constitue un très bon moyen de défense.



### ESQUIVER

La partie se joue au moment où ton personnage abaisse les hanche. Valide sans perdre de temps.

■ **GARDE:** < + + A Dommage 50%

■ **CHIQUENAUDE:** + + A Dommage 25%. En cas d'échec, dommage de 100%

■ **DISPARITION:** + > < + + > + A Dommage 0 mais consomme de l'énergie

■ **RIPOSTE:** + + > + A

• Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

- En cas d'échange de coup spéciaux, appuyer au préalable 50 fois, pendant 8 secondes. Plus tu appuies et plus tes chances de l'emporter sont grandes.
- Quand tu as perdu, il ne te reste plus qu'à te mettre en garde.
- La validation du mode garde est fonction de la distance. Plus on est près, et plus la validation est rapide.

# ABREGE DES FONCTIONS

## ● SANGOHAN

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	← + + 2
POURSUI VANT	→ + 2
G PRESSION	→ + + + + 2
CHOC VAGUE	→ + + + 2
MASENCO	← + + 2
KAMEHAMEHA	← + + + 2
MULTI POINGS	→ + + + + 2
LEVITATION KICK	(En saut) → + + + 2

\*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite



● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

## ● VEGETA

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	← + A
COUP DE GRISOU	↓ + A
DISQUE	← + A
ECLAIR DEMON	← + A
RAYON VEGETA	← + A + B
SUPER KICK	← + A + B
SUPER ATTAQUE	← + A + B + X
COUDE SAÏEN	← + X

\*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite



- Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage



## ● TRUNKS SUPERSAIEN

NOM DES PRISES	FONCTIONS
POURSUIVANT	+ + <b>A</b>
TRIBALLES	+ + <b>A</b>
ENERGIE LAME	+ + <b>A</b>
RAYON TRUNKS	+ + <b>A</b>
RAYON FINAL	+ + + <b>A</b>
TRUNKS KICK	+ + <b>B</b>
ATTAQUE ACCELERE	+ + <b>Y</b>
TRUNKS PRESSION	+ + + + <b>Y</b>

\*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite



- Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

### ASTUCE 1

Les méga prises utilisées quand la distance avec l'adversaire est proche se comportent comme des prises normales, et l'adversaire ne peut faire qu'une garde normale. La puissance est celle d'une méga prise. Mais comme l'ennemi peut l'éviter très facilement par un saut ou autre chose, réfléchis bien avant d'utiliser ces prises.

## ●PICCOLO

NOM DES PRISES	FONCTIONS
POURSUIVANT	+ + A
RAYON MIRACLE	< + + > + A
WATTS MIRACLE	+ + A
MAKANKO	+ + A
GEKI	< + + > + A
SONIC KICK	+ > < + + > + B
LEVITATION KICK	+ > + + B
BRAS MIRACLE	< + + > + Y

\*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite



● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage



## ● CELL

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	← + <b>B</b>
TAIYOKEN	← ← ← <b>B</b>
RAYON MIRACLE	← ← ← ← <b>B</b>
KAMEHAMEHA	← + <b>B</b>
MEGAHAMEHA	← ← ← ← <b>B</b>
CHOC VAGUE	← → ← ← ← ← <b>B</b>
CELL KICK	← + <b>Y</b>
ATTAQUE ACCELERE	← + <b>B</b>

\*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite



- Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

### ASTUCE 2

Quand tu es projeté, appuies immédiatement 2 fois sur le bouton L ou le bouton R.

Si ton adversaire est sur la droite

**2 x bouton R/Riposte.**

**2 x bouton L/Reception**

\*Mais, si tu appuies avant d'être balance, c'est sans effet.





## ● KIJILA

NOM DES PRISES	FONCTIONS
POURSUIVANT	+ + A
RAYON MIRACLE	+ + + + A
ENERGIE LAME	+ + A
METEORE	+ + + A
MEGALAXIE	+ + + + + A
KIJILA KICK	+ + + + B
SUPER ATTAQUE	+ + + + + + B
PIRATE KICK	+ + + Y

\*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite



● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage



## ● AKI

NOM DES PRISES	FONCTIONS
TRIBALLES	⊕ ⊕ <b>A</b>
RAYON MIRACLE	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ <b>A</b>
ENERGIE LAME	⊕ ⊕ <b>A</b>
FULGURATION	⊕ ⊕ <b>A</b>
SHOOT BLASTER	⊕ ⊕ ⊕ <b>A</b>
COUDE PIRATE	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ <b>B</b>
LEVITATION ATTAQUE	⊕ ⊕ <b>B</b>
SUPER ATTAQUE	⊕ ⊕ <b>B</b>

\*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite



- Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

### ASTUCE 3

Quand tu es projeté très loin, et si l'adversaire est à droite

#### BOUTON R x 2/Réception

Selon le coup, il est possible de te réceptionner sans recevoir de dommages additionnels.

\*Mais la riposte n'est pas possible



## ● PETITS CELLS

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	← ++ + A
RAYON MIRACLE	← ++ > + A
DISQUE	← + + A
MAKANKO	← + + A
KAMEHAMEHA	← ++ + + A
CELL ATTAQUE	← ++ + B
LEVITATION KICK	← > ← ++ > + B
KICK DOUBLE	← ++ > + B

\*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite



● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage



# POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ LA HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?  
Vous êtes bloqué dans un niveau ?  
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en  
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des  
difficultés les plus incroyables.

**POUR NOUS CONTACTER :**

**EN FRANCE**

**(16 1) 34 64 77 55**

**DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H**

**(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)**

**ou 24H sur 24,**

**3615 NINTENDO**

**EN BELGIQUE**

**02/478.92.08**

**DU LUNDI AU VENDREDI DE 14H A 18H**



**BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT****GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS****Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)**

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat à votre revendeur local, ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

**BANDAI S.A.  
B.P. 79,  
95313 PONTOISE  
FRANCE**

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.20.80.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,  
appelez la **HOTLINE NINTENDO** au 02 - 478 92 08  
du lundi au vendredi de 14h à 18h.

**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)**

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à :

BANDAI S.A.  
B.P. 79,  
95313 PONTOISE  
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,  
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur 7.



DISTRIBUTED BY BANDAI  
DISTRIBUE PER BANDAI

#12

© BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION  
© BANDAI 1993  
LICENSED BY NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON